The Peach Festival

The Peach Festival

Mientras el pueblo duerme, el reloj marca la medianoche y emergen tenues lucecillas en las calles hasta ahora desiertas. De la nada aparece un mercado etéreo, lleno de comerciantes y clientes fantasmales comprando y vendiendo. ¡Ha llegado el Festival del Melocotón! A la venta podemos encontrar artículos muy preciados, como oro, gemas, hojas de té, especias, antigua porcelana china y, sobre todo, los sensacionales melocotones de la inmortalidad. Estos melocotones son presentes de la madre tierra; se cosechan una vez cada trescientos años y son muy cotizados entre aquellos que acuden al festival.

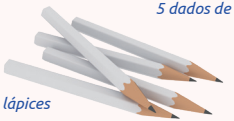
The Peach Festival está libremente inspirado en la popular obra «Viaje al Oeste», uno de los mayores clásicos de la literatura china, publicado en el siglo XVI. El juego se desarrolla mediante partidas rápidas en un mundo de fantasía, en el que los jugadores toman decisiones a través de las mismas tiradas de dados. El objetivo es anotar cifras cada vez mayores en las columnas de mercancías para obtener buenas puntuaciones y provocar satisfactorias reacciones en cadena. Existen muchas y diversas formas de puntuar. ¡El mercader más competente se llevará la victoria!

Componentes

1 bloc de hojas de mercado

24 cartas de solicitud

5 dados de mercancía



5 lápices

Preparación

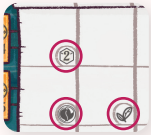
1. Coge tantas hojas de mercado como jugadores haya y coloca una delante de cada uno de ellos, junto con un lápiz.
2. Baraja todas las cartas de solicitud para formar un mazo, colócalo bocabajo en el centro de la mesa y reparte dos cartas a cada jugador. Los jugadores se quedan con una de las dos cartas, a su elección, y la colocan bocarriba en su zona de juego. La carta restante se devuelve a la parte inferior del mazo.
3. Cada jugador deberá comprobar los dos símbolos de mercancía en la esquina superior derecha de la carta de solicitud que hayan elegido y anotar un «0» en el recuadro superior de las columnas de las mercancías correspondientes en su hoja de mercado.
4. Coloca dos cartas de solicitud bocarriba en el centro de la mesa, de forma que todos los jugadores puedan verlas. Estas se consideran cartas de solicitud comunes.
5. Cada jugador escribe su nombre en la parte correspondiente, en la esquina superior derecha, de su hoja de mercado.
6. Coloca los cinco dados de mercancía al alcance de todos los jugadores.

Disposición de la hoja de mercado

Todos los jugadores tienen la misma hoja de mercado, en la que escribirán a lo largo de cada turno de la partida.

Mercancías - Los jugadores rellenan estas columnas con cifras desde el recuadro superior hacia abajo, siguiendo las dos reglas de oro que se detallan en la página 4.

Recompensas de columna - Siempre que los jugadores anoten un «3» o anoten algo en un espacio de caja, deberán marcar la parte superior de esa columna y tendrán la posibilidad de conseguir una recompensa de columna. Esto se explica con más detalle en la página 7.



Recompensas de mercado - A medida que los jugadores rellenan las columnas de mercancía, podrán acceder a las numerosas recompensas de mercado que se muestran. Esto se explica con más detalle en la página 8.

Área para el modo en solitario - Esta solo se utiliza cuando se juega en el modo en solitario. Se explica con más detalle en la página 9.

Melocotones - Los jugadores pueden comer melocotones para conseguir bonificaciones, aunque cada melocotón que no se coman valdrá 1 punto de victoria de cara al final de la partida. Los jugadores pueden conseguir melocotones durante la partida rellenando los espacios vacíos en la parte superior izquierda. Esto se explica con más detalle en la página 7.

Multiplicadores de puntuación - Los jugadores pueden conseguir más puntos al final de la partida gracias a estos multiplicadores de puntuación de mercancías. Esto se explica con más detalle en la página 9.

Mercaderes - Los jugadores pueden contratar a estos mercaderes para conseguir melocotones, así como 2 puntos de victoria adicionales por cada uno.

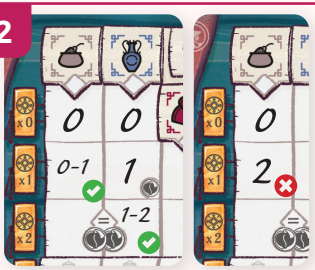
Solicitudes completadas - Al final de la partida, los jugadores marcan un recuadro de esta sección por cada carta de solicitud que hayan completado. Cada recuadro vale 10 puntos de victoria.

Reglas de oro

1

La primera cifra que se anote en una columna debe ser siempre un «0».

2



Cada cifra que se anote debe ser igual o exactamente superior en 1 a la cifra anterior que se haya anotado en esa columna.

Cartas de solicitud

Las cartas de solicitud muestran objetivos concretos que cada jugador irá completando durante la partida. Siempre debe haber dos cartas de solicitud comunes que se colocan en el centro de la mesa durante la preparación. Los jugadores reciben una carta de solicitud durante la preparación y también mediante las recompensas de columna.

Cada carta de solicitud contiene dos filas de iconos; estos indican las condiciones que se deben reunir para completar la carta. La fila superior es para las partidas multijugador, mientras que la inferior solo se usa en las partidas en solitario. Hay un glosario al final de este manual donde se explican todas las condiciones de las cartas de solicitud.

Los iconos de mercancía en la esquina superior derecha solo tienen utilidad durante la preparación. Muestran las mercancías con las que cada jugador comienza al elegir una carta. El número que hay en la esquina inferior derecha es un identificativo único para esa carta; sirve como referencia y para desempatar en el orden de ciertas situaciones.

Desarrollo de la partida

La partida se desarrolla a lo largo de varios turnos, y cada turno consta de 3 pasos que se deben seguir en orden. Todos los jugadores deben completar simultáneamente cada uno de los pasos antes de avanzar al paso siguiente.

Secuencia de turno

1. **Tirada de dados** - Un jugador cualquiera tira todos los dados.
2. **Acciones de jugadores** - Todos los jugadores eligen, a la vez, mercancías de los dados o bien cogen un melocotón.
3. **Comprobación de final de partida** - Se comprueba si se reúnen las condiciones para pasar al final de la partida. Si no es así, se inicia un nuevo turno desde el paso 1.

Tirada de dados

Un jugador cualquiera tira los 5 dados de mercancía en el centro de la mesa y coloca los resultados de forma que todos los jugadores puedan verlos.

Player Actions

Tras la tirada de dados, todos los jugadores deberán elegir, a la vez, entre **coger mercancías** o **coger un melocotón.**

Coger mercancías

Hay 6 tipos diferentes de mercancías en los dados. La cantidad de cada una que se pueda coger variará de un turno a otro.

Todos los jugadores deben seguir, a la vez, los siguientes pasos:

1. Seleccionar un tipo de mercancía y contar el número de iconos de esa mercancía que aparecen en los resultados de los dados. Los jugadores **pueden** seleccionar una mercancía cuyo icono no aparezca en los resultados de los dados. Varios jugadores pueden seleccionar la misma mercancía; no existen bonificaciones ni penalizaciones por ello.

Ejemplo: Con esta tirada, los jugadores deberán elegir entre las siguientes opciones: 3 hojas de té, 1 de seda, 1 de especias, 0 gemas, 0 de oro o 0 de porcelana china.

2. Existe la opción de comerse **un** melocotón para modificar la selección. Para ello, se debe tachar un espacio de melocotón que tengan rellenado en la reserva, en la parte inferior izquierda de la hoja. Recuerda que los melocotones en gris no estarán disponibles hasta que el jugador los haya rellenado; consulta la acción **Coger un melocotón** para más detalles. Los jugadores comienzan la partida con 2 melocotones desbloqueados y podrán conseguir más gracias a las acciones y las recompensas. Al comerse un melocotón, el jugador obtiene uno de los siguientes efectos:
   - **Manipular** - Aumenta o disminuye en 1 el número de la mercancía que haya seleccionado. El número puede disminuir hasta el 0.
   - **Acumular** - De la misma tirada de dados, selecciona una segunda mercancía que no sea la misma que la mercancía que se haya elegido en el paso 1. El jugador se beneficiará de ambas mercancías en el paso 3.
   - **Intercambiar** - Cambia el tipo de la mercancía elegida sin cambiar el número. Los jugadores **no aumentan** el número aunque en el resultado de la tirada haya otros dados con la misma mercancía que ha intercambiado. El resultado de la tirada no cambia, por lo que esto solo afecta al jugador con la bonificación por haberse comido el melocotón.
3. Siempre y cuando la selección respete las dos reglas de oro (explicadas en la página 4), el jugador deberá anotar el número **exacto** de la mercancía seleccionada en el recuadro en blanco en la parte superior de la columna correspondiente. Incluso aunque el jugador se haya comido un melocotón, se deben acatar las dos reglas de oro para cada número que anote en las hojas de mercado.
4. Se podrán ganar recompensas de columna o de mercado según los iconos de bonificación que haya en los recuadros de la hoja de mercado en los que se acaba de anotar, así como dependiendo también del número que se haya anotado. Las recompensas de columna se explican en la página 7 y las recompensas de mercado, en la página 8.

Coger un melocotón

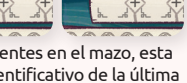
El jugador puede decidir ignorar la tirada de dados y, en su lugar, comerse un melocotón. Si lo hace, se debe rellenar el espacio de melocotón vacío, empezando por el de más arriba y a la izquierda que tenga en la reserva. Si al jugador ya no le quedan espacios de melocotón vacíos, no obtiene nada. Si los espacios de melocotón que acaba de rellenar cumplen alguna de las siguientes condiciones, obtiene las bonificaciones que se describen a continuación:

- **Está junto a un espacio de melocotón gris en la misma fila** - También se rellenará el espacio de melocotón gris como bonificación. Si hay varios espacios de melocotón grises seguidos, se rellenan todos.
- **Es el último espacio de melocotón de una fila** - Se obtiene la bonificación que se muestra a la derecha de la fila. Se puede anotar un número cualquiera (si se muestra un icono de ❄), o bien se anota un 2 en el espacio vacío que esté más arriba en una columna de mercancía cualquiera. Recuerda que se deben seguir las dos reglas de oro.

Recompensas de columna

Siempre que un jugador anote un «3» en cualquier recuadro o en la parte inferior de una columna (donde se muestra el icono de una caja), deberá marcar **inmediatamente** la casilla correspondiente en la parte superior de esa columna. En ese momento, podrá recibir una de las dos recompensas de columna siguientes:

- Tachar 1, 2 o 3 recuadros de melocotones rellenados y robar ese mismo número de cartas de solicitud del mazo. Se elige una de esas cartas y se coloca bocarriba delante del jugador; el resto de las cartas se devuelven a la parte inferior del mazo. En el improbable caso de que varios jugadores quieran robar cartas y no haya suficientes en el mazo, esta acción se llevará a cabo en orden ascendente según el número identificativo de la última carta de solicitud que hayan cogido.
- Contratar al mercader más a la izquierda que no esté tachado (se deberá tachar su icono en ese momento). El jugador obtiene inmediatamente el número de melocotones que se indica en el mercader tachado. Esta recompensa solo se puede elegir hasta 3 veces por partida.



Si un jugador no puede reclamar ninguna recompensa (bien porque no tenga melocotones, el mazo de cartas de solicitud esté vacío o porque ya haya contratado a los tres mercaderes), se quedará sin recompensa, aunque deberá marcar la casilla de recompensa de columna igualmente.

Los jugadores solo podrán reclamar una recompensa de columna por turno, aunque hayan marcado varias casillas en varias columnas durante el mismo turno.

Recompensas de mercado

Abajo se muestran los iconos de las recompensas de mercado junto a una descripción de sus efectos cuando se activan. Recuerda que **todas** las bonificaciones de recompensas deben atenerse a las dos reglas de oro. Ciertas recompensas permiten a los jugadores rellenar nuevos recuadros y, si dichos recuadros, además, contienen recompensas de mercado, el jugador también las recibe.

Las recompensas se pueden obtener en cualquier orden.

Consigues 1 melocotón cuando anotes cualquier cifra en este recuadro.

Consigues 2 melocotones si las cifras que hay en los recuadros adyacentes a la derecha y a la izquierda son idénticas.

Tiras 1 dado de mercancía y anotas cualquier cifra válida en el recuadro vacío que esté más arriba en la columna correspondiente al resultado del dado. El dado se debe tirar después de que todos los jugadores hayan completado sus acciones del turno actual. Si no quedan recuadros vacíos en la columna de la mercancía que ha salido en el dado, el jugador podrá elegir la mercancía que desee del dado antes de anotar la cifra.

Anota esta cifra en el recuadro más arriba posible de cualquier columna donde sea válido anotar dicha cifra.

Anota cualquier cifra válida en el recuadro vacío más arriba posible de la columna de especias.

Anota cualquier cifra válida en el recuadro vacío más arriba posible de la columna de hojas de té.

El Festival de los Farolillos tiene lugar en la fila donde se muestran estos iconos. No se recibe una recompensa inmediata por rellenar los recuadros del Festival de los Farolillos, pero en el recuento de final de partida, las cifras anotadas en dichos recuadros suponen 4 veces su valor en puntos.

Comprobación de final de partida

La partida termina inmediatamente después de finalizar un turno en el que al menos un jugador haya marcado 5 o más casillas de recompensa de columna. Si esto no ha sucedido al final de un turno, comienza de nuevo otro turno desde el paso de la tirada de dados.

Puntuación final

Cuando haya terminado la partida, los jugadores deberán seguir las siguientes instrucciones con su hoja de mercado para calcular la puntuación final:

1. Se suman todos los números de la fila del Festival de los Farolillos y, después, se multiplica esa cantidad por 4. Se anota el resultado en el espacio correspondiente al final de esa fila.
2. Por cada columna de mercancía, se busca el número anotado en el recuadro más cercano (o en el recuadro que esté directamente encima) al icono de la caja, en la parte inferior de la columna. Se multiplica ese número por el multiplicador que se muestra en el lado izquierdo de la cuadrícula de mercancías y que coincida con la fila de ese número. Se anota el resultado en el espacio correspondiente bajo cada columna. Se suman estas puntuaciones de las columnas y se anota el resultado final en el espacio correspondiente, a la derecha de la fila inferior.
3. Por cada carta de solicitud completada, marca una casilla en la zona correspondiente, en la parte inferior derecha de la hoja de mercado. Las cartas se completan según los requisitos que muestren y, en caso de empate, se considera que todos los jugadores empatados las han completado.
   Los jugadores pueden completar sus propias cartas, así como las dos cartas de solicitud comunes del centro de la mesa. Se pueden completar hasta un máximo de 8 cartas de solicitud. Se multiplica la cantidad de cartas completadas por 10 y se anota el resultado en el espacio correspondiente, en la parte derecha.
4. Se cuentan los mercaderes contratados y se multiplica esa cantidad por 2. Se anota el resultado en el espacio correspondiente en la parte inferior derecha de la hoja de mercado.
5. Se cuentan los melocotones rellenados que **no** se hayan comido en la reserva del jugador y se anota esa cantidad en el espacio correspondiente en la parte inferior derecha de la hoja de mercado.
6. Se suman las cantidades anotadas de las puntuaciones entre los pasos 1 y 5 y se anota el resultado en el espacio correspondiente en la parte inferior derecha de la hoja de mercado. ¡Esta es la puntuación final del jugador!

El jugador que tenga la mayor puntuación final gana la partida. Si hay un empate, se considera que los jugadores empatados han ganado por igual.

Modo en solitario

Se sigue el procedimiento de preparación para el modo multijugador sin ningún cambio.

Niveles de dificultad

Cada partida en solitario se juega a lo largo de una serie de turnos específica. Antes del primer turno, el jugador deberá decidir en qué nivel de dificultad desea jugar.

- Fácil (verde) – 17 turnos.
- Intermedio (naranja) – 15 turnos.
- Difícil (rojo) – 13 turnos.

Desarrollo de la partida en solitario

La partida en solitario se juega con las reglas del modo multijugador, pero con las siguientes modificaciones:

Seguimiento de turnos

Antes de tirar los dados en cada turno, se marca el círculo vacío, empezando por el de más arriba, en el área de seguimiento de turno, en el borde izquierdo de la hoja de mercado. Si en el círculo se muestra una recompensa de mercado, el jugador se lleva esa recompensa inmediatamente.

Durante el primer turno de la partida, se marca el círculo del color correspondiente al nivel de dificultad que haya elegido el jugador.

Recompensas de columna en solitario

Las dos opciones de recompensas de columna se modifican al jugar en solitario. Cada vez que el jugador marque una casilla de recompensa de columna, deberá elegir una de las dos opciones de recompensa siguientes:

- Comerse dos melocotones y, después, coger una de las dos cartas de solicitud comunes y colocarla con el resto de cartas de solicitud que haya cogido el jugador. Se descarta la otra carta de solicitud común y se roban otras dos cartas del mazo; ambas se consideran ahora como cartas de solicitud comunes.
- Contratar al mercader más a la izquierda que esté sin marcar (marcando su icono para indicar que se acaba de contratar). El jugador obtiene inmediatamente el número de melocotones que se indica en el mercader seleccionado. Después, las dos cartas de solicitud comunes actuales se devuelven a la caja, se roban dos cartas del mazo y se colocan bocarriba; estas se considerarán las nuevas cartas de solicitud comunes. Esta recompensa solo se puede elegir hasta 3 veces por partida.

Comprobación de final de partida

Si el círculo de seguimiento de turno de abajo del todo no está marcado, se procede con el turno siguiente; se marca el círculo vacío que esté más arriba en el área de seguimiento de turno y se tiran los dados. Si el círculo de abajo del todo sí que está marcado, la partida termina inmediatamente y el jugador calcula la puntuación final.

Puntuación final

Se siguen las mismas reglas que en el modo multijugador, pero con las siguientes dos excepciones:

- El jugador **no** comprueba si ha completado las cartas de solicitud comunes. Solo cuentan las cartas que haya cogido el jugador.
- Solo cuenta la fila inferior de requisitos de las cartas de solicitud.

Se anota el nivel de dificultad y la puntuación final. ¡Intenta batir tus propios récords cada vez que juegues una partida en solitario!

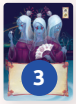
Glosario de cartas de solicitud

Multijugador: Consigue la mayor cantidad de recuadros de especias rellenados con números cualesquiera.

En solitario: Rellena, al menos, 7 recuadros de especias.

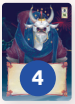
Multijugador: Consigue la mayor cantidad de recuadros de porcelana china rellenados con números cualesquiera.

En solitario: Rellena, al menos, 7 recuadros de porcelana china.



Multijugador: Consigue la mayor cantidad de recuadros de seda rellenados con números cualesquiera.

En solitario: Rellena todos los recuadros de seda.

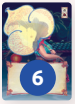


Multijugador: Consigue la mayor cantidad de recuadros de hojas de té rellenados con números cualesquiera.

En solitario: Rellena todos los recuadros de hojas de té.

Multijugador: Consigue la mayor cantidad de recuadros de gemas rellenados con números cualesquiera.

En solitario: Rellena todos los recuadros de gemas. Debe haber un «3» anotado en la columna de gemas.

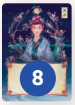


Multijugador: Rellena la mayor cantidad de recuadros de oro con números cualesquiera.

En solitario: Rellena todos los recuadros de oro. Debe haber un «3» anotado en la columna de oro.

Multijugador: Rellena la mayor cantidad de recuadros combinados de oro y especias con números cualesquiera.

En solitario: Rellena, al menos, 12 recuadros de las columnas de oro y especias combinadas.



Multijugador: Rellena la mayor cantidad de recuadros combinados de seda y porcelana china con números cualesquiera.

En solitario: Rellena, al menos, 12 recuadros de las columnas de seda y porcelana china combinadas.

Multijugador: Rellena la mayor cantidad de recuadros combinados de gemas y hojas de té con números cualesquiera.

En solitario: Rellena, al menos, 12 recuadros de las columnas de gemas y hojas de té combinadas.

Multijugador: Consigue la menor cantidad de puntos en la fila del Festival de los Farolillos.

En solitario: Consigue 32 puntos o menos en la fila del Festival de los Farolillos.

Multijugador: Acumula la mayor cantidad de melocotones sin comer.

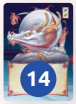
En solitario: Acumula, al menos, 7 melocotones sin comer.

Multijugador: Cómete la mayor cantidad de melocotones.

En solitario: Cómete, al menos, 18 melocotones.

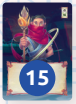
Multijugador: Consigue el mayor grupo de recuadros adyacentes con el número «1» anotado. Este grupo puede abarcar diversas columnas.

En solitario: Consigue, al menos, 5 recuadros adyacentes con el número «1» anotado. Este grupo puede abarcar diversas columnas.



Multijugador: Consigue la mayor cantidad de recuadros con el número «0» anotado.

En solitario: Consigue, al menos, 8 recuadros con el número «0» anotado.



Multijugador: Consigue la mayor cantidad de filas con números anotados en todos los recuadros.

En solitario: Consigue, al menos, 5 filas con números anotados en todos los recuadros.

Recuerda que hay filas que tienen más recuadros que otras y que todas las filas cuentan para esta solicitud.

Multijugador: Consigue la secuencia perfecta más larga de recuadros adyacentes.

Una secuencia perfecta comienza con un recuadro con un número cualquiera anotado y continúa con un recuadro adyacente (se permite saltar de una columna a otra) con un número que sea superior al anterior en exactamente 1. No se puede contar el mismo recuadro dos veces en la misma secuencia.

En solitario: Consigue una secuencia perfecta de, al menos, 5 recuadros de longitud.

Multijugador: Consigue el mayor grupo de recuadros adyacentes con el número «2» anotado en una misma fila.

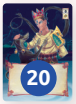
En solitario: Consigue, al menos, 5 recuadros adyacentes con el número «2» anotado en una misma fila.

Multijugador: Consigue la menor cantidad de recuadros vacíos en las columnas de mercancía.

En solitario: Consigue 12 recuadros vacíos o menos en las columnas de mercancía.

Multijugador: Rellena la mayor cantidad de recuadros con el icono de la caja.

En solitario: Rellena, al menos, 2 recuadros con el icono de la caja.



Multijugador: Consigue la mayor cantidad de puntos en la fila del Festival de los Farolillos.

En solitario: Consigue 36 puntos o más en la fila del Festival de los Farolillos.

Multijugador: Contrata a la mayor cantidad de mercaderes.

En solitario: Contrata, al menos, a 2 mercaderes.

Multijugador: Consigue la mayor cantidad de puntos totales contando todas las columnas de mercancía.

En solitario: Consigue, al menos, 120 puntos contando todas las columnas de mercancía.

Multijugador: Consigue la mayor puntuación en una sola columna de mercancía.

En solitario: Consigue, al menos, una columna de mercancía con una puntuación de, exactamente, 21 o 28 puntos.

Multijugador: Anota el número más alto en un recuadro cualquiera.

En solitario: Anota, al menos, un «4» en un recuadro cualquiera.

Créditos

Diseño del juego:
Francesco Testini and Dario Massarenti
Dirección artística e ilustraciones: Paolo Voto
Editorial: ThunderGryph Games
Gestor de proyecto: Gonzalo Aguirre Bisi
Editor del juego: Pierpaolo Paoletti
Corrección: Jonathan Cox
Testeo del reglamento: Cristina Aguirre Bisi
Traducción al Español: David Montero
Diseño gráfico: Daniel Tosco
Modelado 3D: Erick Tosco
Gracias al apoyo de:
Cristina Bisi and Luis González

Reglamento digital

Reglamento digital disponible en:
thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º
41011 Sevilla España
www. thundergryph.com
© 2023 ThunderGryph Games,
Todos los derechos reservados.